NOME DEL PERSONAGGIO

RAZZA | CLASSE / LVL | ALLINEAMENTO

TAGLIA | SESSO | ETA' | ALTEZZA | PESO | OCCHI | CAPELLI | CARNAGIONE

SEGNI PARTICOLARI

DUNGEONS & DRAGONS®

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

GIOCATORE | CAMPAGNA

STATISTICHE

			TEMPORANEO		CONDIZIONE
FOR	VALORE	mod	VALORE	mod	
DES	VALORE	mod	VALORE	mod	
COS	VALORE	mod	VALORE	mod	
INT	VALORE	mod	VALORE	mod	
SAG	VALORE	mod	VALORE	mod	
CAR	VALORE	mod	VALORE	mod	

PUNTI FERITA

TOTALE

TEMPORANEI

DANNI NON-LETALI

RIDUZIONE DANNO

RESISTENZE

Incantesimi

ATTUALI

TOTALE PROVVISORIO

CLASSE ARMATURA

TIPO ARMATURA

TIPO SCUDO

MALUS ALLA PROVA DI ARMATURA

BONUS MAX. DESTREZZA

TOTALE

% FALLIMENTO INC. ARCANI

10

ARM | SCU | NAT

TAG | DEV | ALTRO

DES

TEMPORANEO

COLTO ALLA SPROVVISTA

CONTATTO

ESPERIENZA E RIEPILOGO CLASSE

PUNTI ESPERIENZA | PEN. | LVL | LIVELLO SUCCESSIVO

CLASSE	C P	DADO VITA	lvl	PUNTI FERITA	PUNTI ABILITA'/lvl
1					
2					
3					
4					

TIRI SALVEZZA

	4	3	2	1					
TEMPRA	BASE				COS	MAGIA	ALTRO	SITUAZIONALE
RIFLESSI	BASE				DES	MAGIA	ALTRO	SITUAZIONALE
VOLONTA'	BASE				SAG	MAGIA	ALTRO	SITUAZIONALE

EQUIPAGGIAMENTO

OGGETTO	I/T/D	PESO
I = indossato | T = trasportato | D = depositato	PESO TOTALE	

BONUS DI ATTACCO

1

2

3

4

LOTTA | SPEC. | FOR

BASE | MISCHIA | TAGLIA

DISTANZA | DES

PENALITA' ARMA DOPPIA

PRIMARIA | SECONDARIA

BASE + TAGLIA + DES

ARMA ACCURATA

INIZIATIVA

TALENTO | TOTALE | DES | MAGIA | ALTRO

TEMPORANEO

ARMI

ARMA					
GITTATA	ATTACCO COMPLETO	TEMP.	DANNO	CRITICO	TIPO
		Munizioni			

ARMA					
GITTATA	ATTACCO COMPLETO	TEMP.	DANNO	CRITICO	TIPO
		Munizioni			

ARMA					
GITTATA	ATTACCO COMPLETO	TEMP.	DANNO	CRITICO	TIPO
		Munizioni			

ARMA					
GITTATA	ATTACCO COMPLETO	TEMP.	DANNO	CRITICO	TIPO
		Munizioni			

Scheda Personaggio non ufficiale realizzata da Orthega per GdrTales - http://gdrtales.com

©Wizards of the Coast, Inc. Non s'intende infrangere alcun diritto.

LINGUE

Costo	Lingua	Alfabeto	Costo	Lingua	Alfabeto

TRATTI RAZZIALI

VELOCITA' BASE

TALENTI

COMPETENZE ARMI E ARMATURE

Tutte le armi semplici	O	Armature leggere	O
Tutte le armi da guerra	O	Armature medie	O
		Armature pesanti	O
		Scudi (leggeri e pesanti)	O
		Scudi (torre)	O

OGGETTI PREZIOSI

GEMME E GIOIELLI

MONETE

MR

MA

MO

MP

CARICO

	Peso trasportabile	DES Max	Pen	Velocità	Corsa
LEGGERO		/	No		
MEDIO		+3	-3		
PESANTE		+1	-6		

Nota: si applica solo la penalità peggiore fra armatura e ingombro

Sollevare sopra Testa ____ carico max

Sollevare da Terreno ____ carico max x2

Spingere o Trascinare ____ carico max x5

ABILITA'

ADD | PUNTI ABILITA' SPESI / | TOT | STAT | GRD | VARI

ADD	Abilità			TOT	STAT	GRD	VARI
__	Acrobazia	*Saltare*	DES				
__	Addestrare Animali		CAR				
__	Artigianato (_____)		INT				
__	Artigianato (_____)		INT				
__	Artigianato (_____)		INT				
__	Artigianato (_____)		INT				
__	Artista della Fuga	*Utilizzare Corde [sfuggendo da una corda]*	DES				
__	Ascoltare		SAG				
__	Camuffare	*Raggirare [interazione attiva con l'avversario]*	CAR				
__	Cavalcare	*Addestrare Animali*	DES				
__	Cercare	*Conoscenze (architettura e ingegneria) [porte nascoste]*	INT				
__	Concentrazione		COS				
__	Conoscenze (arcane)		INT				
__	Conoscenze (architettura e ingegneria)		INT				
__	Conoscenze (dungeon)		INT				
__	Conoscenze (geografia)		INT				
__	Conoscenze (locali)		INT				
__	Conoscenze (natura)	*Sopravvivenza*	INT				
__	Conoscenze (nobiltà e regalità)		INT				
__	Conoscenze (piani)		INT				
__	Conoscenze (religioni)		INT				
__	Conoscenze (storia)		INT				
__	Conoscenze (_____)		INT				
__	Conoscenze (_____)		INT				
__	Decifrare Scritture		INT				
__	Diplomazia	*Conoscenze (nobiltà e regalità) / Percepire Intenzioni / Raggirare*	CAR				
__	Disattivare Congegni		INT				
__	Equilibrio	*Acrobazia*	DES				
__	Falsificare		INT				
__	Guarire		SAG				
__	Intimidire	*Raggirare*	CAR				
__	Intrattenere (_____)		CAR				
__	Intrattenere (_____)		CAR				
__	Muoversi Silenziosamente		DES				
__	Nascondersi		DES				
__	Nuotare x2		FOR				
__	Osservare		SAG				
__	Percepire Intenzioni		SAG				
__	Professione (_____)		SAG				
__	Professione (_____)		SAG				
__	Professione (_____)		SAG				
__	Professione (_____)		SAG				
__	Raccogliere Informazioni	*Conoscenze (locali)*	CAR				
__	Raggirare		CAR				
__	Rapidità di Mano	*Raggirare*	DES				
__	Saltare	*Acrobazia*	FOR				
__	Sapienza Magica	*Conoscenze (arcane) / Utilizzo Oggetti Magici [pergamene]*	INT				
__	Scalare	*Utilizzare Corde [usando una corda]*	FOR				
__	Scassinare Serrature		DES				
__	Sopravvivenza	*Cercare [Seguire Tracce] / Conoscenze (vedi nota)* (1)	SAG				
__	Utilizzare Corde	*Artista della Fuga [legando qualcuno]*	DES				
__	Utilizzare Oggetti Magici	*Decifrare Scritture [pergamene] / Sapienza Magica [pergamene]*	CAR				
__	Valutare	*Artigianato [specifico]*	INT				
__	_____						
__	_____						
__	_____						

(1) *Conoscenze (dungeon) [sottoterra] / Con. (geografia) [superficie, pericoli naturali] / Con. (piani) [altri piani]*

GRADO MAX ABILITA' PROPRIA CLASSE = LVL PG+3 | CLASSE INCROCIATA = (LVL PG+3) /2

Richiede addestramento | Applicare penalità armatura o ingombro | 1 Abilità della Classe 1

Sinergia: *5+ gradi nelle abilità sotto elencate conferiscono bonus di +2 [a volte situazionale]*

Scheda Personaggio non ufficiale realizzata da Orthega per GdrTales - http://gdrtales.com **©Wizards of the Coast, Inc. Non s'intende infrangere alcun diritto.**